

## TDC モデルをもちいた体育学習の試みーTDC-r を用いた実践ー

村瀬浩二（和歌山大学教育学部教授）

和歌山大学附属小学校教諭 則藤一起、矢出大輔、南拓哉

### 【目的】

ゴール型ゲームにおいて共通の課題とされていることは、スペースに走り込む、スペースに走り込む仲間にパスを出すといった戦術的な気づきである。これは、ボール操作能力と並んでゴール型ゲームにおける技能として発揮されるものである。一方で、この気づきはゲームに対する思考力・判断力として捉えることが可能である。しかし、この戦術的気づきを思考力・判断力として評価する方法は確立されていないと言って良い。そこで、村瀬ら（2020）は TDC（Tactical Decision-making Competence: Richardson & Henninger, 2008）を元にした、レベル 1～4 の 4 枚の図版（図 1）による戦術的気づきを促す TDC-r を開発した。レベル 1 は自身の技能実施のみに注目している。レベル 2 はレベル 1 + 味方が見える段階である。レベル 3 はレベ

ル 2 に加え相手も見える段階で、レベル 4 ではレベル 3 の要素に加え予測の要素が入る。これを授業最後の振り返り時に、「ボールを持っているときどんな風に見える？」という発問と合わせて提示する。これによって、児童らは自身のプレーについてメタ認知することができる。本研究はこの TDC-r を用い、小学校のゴール型ゲームで実践することによってその効果を検証することを目的とする。

### 【方法】

2019 年 6 月と 11 月～12 月に和歌山大学附属小学校 5 年生のハンドボール単元にて実践された。本研究は 11 月～12 月のハンドボール単元 1 クラス 26 名を分析対象とした。

担当教員が毎授業の振り返り時に、4 枚の図版を見せながら「ボールを持っているときにどんな風に見える？」と発問し、そのレベルを学習カード上に記入を求めた。発問は第 2 時～7 時まで行われた。

### 【結果】

子ども達の回答したレベルの平均を図 2 に示す。第 2 時のレベルは 2.4 (SD=1.01) であったが、単元の進行とともに第 3 時 2.4 (SD=1.0)、第 4 時 2.8 (SD=0.91)、第 5 時

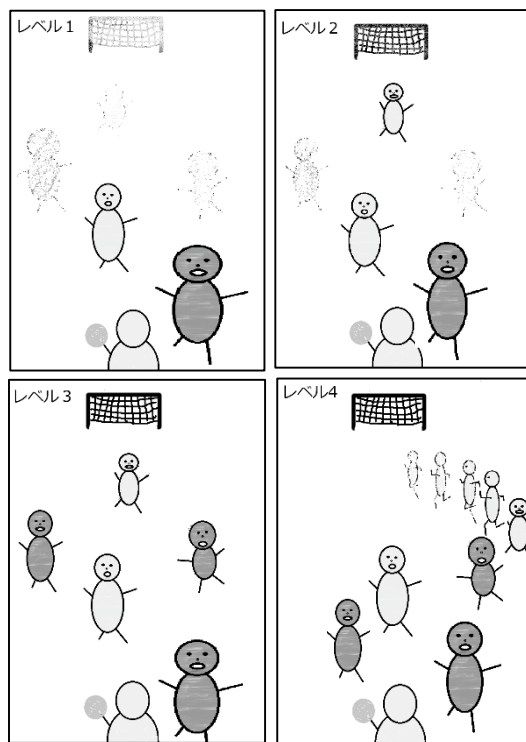


図 1 TDC-r の図版

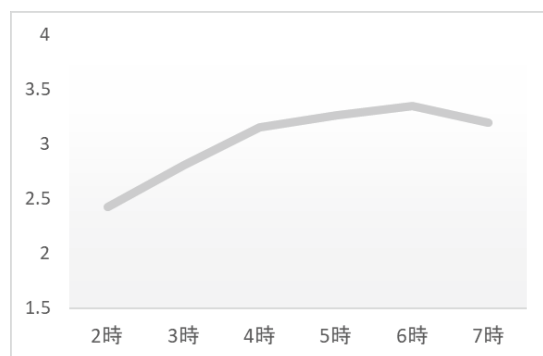


図 2 レベルの平均値の変化

3.2 (SD=0.89)、第 6 時 3.3 (SD=1.07) 、第 7 時 3.2 (SD=1.3) と第 7 時を除き徐々に上昇した。

一方で、自身のレベルを前時より低く認識した回答は、17 事例で認められた。この事例に関する学習カードの TDC-r に関わる記述を下記に示す。

「全然連携をとれなかった。パスしたが、別の向きを向いてパスできなかった。」

「自分ばかり(シュートを)打っていたので、みんなへのパスをできなかった。」

「パスが通らなくて相手ボールになってしまったので、レベル 4 を見えるようにして、パスを通したい。」

「仲間が一切見えていないし、読めていなかった。」

「相手がレベル 4 だったり、こけてもパスを出していたのがすごい。」

また、レベルの認識に変化の無い事例や向上した事例について、TDC-r に関わる記述を以下に示す。

「味方の動きを考えてパスを出せた。」

「後ろにいる仲間にパスができた。」

「レベル 2 が見えて、仲間が相手の居ないところに行ってくれたのでパスしやすかった。」

「レベル 4 がすごくうまくいったし、パスをつなげたシュートが 4 回もできて良かった。」

#### 【考察】

上述の結果は、プレー中に児童のボール保持時の判断能力が徐々に向上していったことを示している。これは、プレー中のボール保持時の視野が変化したことを示唆したと解釈できる。さらに、この図版のレベル 1~3 は物理的な視野を広げることを示しているが、レベル 4 では数秒先の未来を予測することを求めている。つまり、ピアジェのいう形式的操作を求めており、視野の操作だけに留まっていない。この点において、TDC-r は思考力・判断力の向上を促すと言える。

また、本実践で使用した TDC-r は視野を広げることとさらに上位レベルにおいて予測することを提示しており、これを児童にとってはスモールステップによる目標設定として捉えることができよう。

一方で、レベルの認識が下降した児童を確認できた。これは、技能の低下を現しているのではなく、むしろメタ認知能力の発達を示すと考えられる。つまり、自身のできないことへ気づく能力を学んだと解釈できよう。レベルの認識が下がったことに対する記述を検証すると、パスができなかったこと、レベル 4 に関わって予測(読み)の必要性を現している。この認識の変化は、自身のメタ認知によって次の学習の方向を導き出すことができ、必要感をもった学びを生み出すことになる。

また、TDC-r の認識に変化の無い場合や向上した場合においても、TDC-r に関わる記述が多く見られた。このことは児童のメタ認知において、TDC-r が基準として働いたと捉えることができる。

さらに、実践においてはこのレベルを用いた会話が児童間、教師・児童間において行われていた。これは、TDC-r が共通理解として作用したと解釈できよう。

#### 【まとめ】

本研究は TDC-r を用いたゴール型ゲームの実践を行った。その結果、①児童のプレー中が向上したこと、②メタ認知の基準として作用したこと、③児童間、教師・児童間の共通理解として作用したこと、④目標設定として作用したことが成果として挙げられる。

#### 【文献】

村瀬浩二・古田祥子・井沼瑤(2020) ゴール型ゲーム単元での TDC 改訂版(TDC-r)の実践と効果の検証. 和歌山大学教育学部紀要 70,印刷中